Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Емец Валерий Сергеевич
Должность: Директор филиала
Дата подписания: 21.07.2026 12:10:58
Уникальный программный ключ:
f2b8a1573c931f1098cfe699d1aeba9ffcf95da7

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Рязанский институт (филиал)
Московского политехнического университета

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

сформированности компетенции ОПК-4 «Способен участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил»

Разработан в соответствии с ФГОС **09.03.02 Информационные системы и технологии**
профиль подготовки: **Информационные системы и технологии в медиаиндустрии**
квалификация: **бакалавр**

Рязань 2026

Вопросы для оценки сформированности компетенции ОПК-4

«Способен участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил».

Компетенция формируется дисциплинами:

Дисциплина	Семестр
Инженерная и компьютерная графика	3
Общий курс шрифта	5
Конструктивная геометрия	4
Приемы стилизации в современных медиа	3
Производственная практика: преддипломная практика	8
Производственная практика: технологическая практика	4

Вопросы и задания по дисциплине «Инженерная и компьютерная графика»

1. Какое из следующих программных обеспечений используется для создания инженерных чертежей?

A) Adobe Photoshop

B) AutoCAD

C) Microsoft Word

D) CorelDRAW

2. Как называется цветовая модель, используемая в печати?

A) RGB

B) CMYK

C) HSL

D) HSV

3. Что из перечисленного является отличительной особенностью растровой графики?

A) Гибкость в масштабировании

B) Использование точек для представления изображения

C) Меньший размер файла

D) Легкость редактирования объектов

4. Какой тип проекции принимает во внимание удаленность объекта от наблюдателя?

A) Ортогональная

B) Перспективная

C) Изометрическая

D) Аксиометрическая

5. Какой инструмент в CAD-системах используется для создания точных линий и форм?

A) Кисть

B) Ластик

C) Линейка

D) Инструмент "Линия"

6. Что такое инженерная графика и какие ее основные задачи?

7. Какие основные компоненты графических систем используются для создания изображений?

8. Опишите основные этапы проектирования в инженерной графике.

9. Что такое векторная графика и в чем ее преимущества по сравнению с растровой?

10. Опишите важность использования CAD-систем в инженерной графике.

11. Каковы основные принципы построения трехмерных моделей в графике?

12. Что такое масштабирование и каковы его виды в инженерной графике?

13. Определите, что такое проекция в инженерной графике и какие ее виды вы знаете.

14. Как осуществляется работа с цветом в компьютерной графике? Опишите цветовые модели.

15. Что такое рендеринг в контексте компьютерной графики?

16. Опишите основные методы иллюстрации и черчения в инженерной графике.

17. Какова роль текстурирования в создании трехмерных объектов?

18. Что такое CAD-система, и в чем заключается ее роль в инженерной графике?

19. Опишите основные этапы процесса создания трехмерной модели.

20 . Каковы основные принципы построения чертежей в инженерной графике?

Ключ к вопросам:

№ вопроса	Ответы
1	B)
2	B)
3	B)
4	B)
5	D)

6	Инженерная графика — это наука и практика, связанная с созданием графических образов, необходимых для проектирования и создания технических систем. Основные задачи: визуализация идей, документирование технической информации, создание чертежей и схем.
7	Основные компоненты: графические примитивы (точки, линии, многоугольники), цветовые модели, растровая и векторная графика, алгоритмы отрисовки и обработки изображений.
8	Основные этапы проектирования: анализ задачи, разработка концепции, создание эскизов, трехмерное моделирование, формирование технической документации, выполнение расчетов и визуализация конечного продукта.
9	Векторная графика представляет собой графику, основанную на математических уравнениях и конструкциях, что позволяет масштабировать изображения без потери качества. Преимущества: меньшее потребление памяти, редактируемость на уровне объектов и высокое качество при изменении размеров.
10	CAD-системы (Computer-Aided Design) позволяют автоматизировать процесс проектирования, обеспечивая высокую точность, гибкость в изменениях, ефективное управление документами и возможность совместной работы над проектами.
11	Основные принципы: использование базовых геометрических форм (плоские и объемные объекты), применение методов текстурирования и освещения, работа с координатными системами, а также применение алгоритмов преобразования и отображения 3D-объектов на 2D-экран.
12	Масштабирование — это процесс изменения размеров объекта. Виды масштабирования: равномерное (пропорциональное изменение всех размеров) и неравномерное (изменение размеров в одной или нескольких координатах).
13	Проекция — это метод представления трехмерного объекта на плоскости. Виды проекций: ортогональная (параллельная), перспективная (с учетом удаления) и аксонометрическая (одновременное отображение двух или трех сторон объекта).
14	Работа с цветом осуществляется через цветовые модели, такие как RGB (красный, зеленый, синий) для экранов и CMYK (голубой, пурпурный, желтый, черный) для печати. Каждая модель определяет, как цвет будет представляться в цифровом формате.
15	Рендеринг — это процесс генерации изображения из модели, который включает вычисление цвета, освещения, текстур и других параметров для создания фотореалистичного или стилизованного изображения.
16	Основные методы: ручное черчение (использование инструментов и инструментальной графики), векторное рисование (графические редакторы) и трехмерное моделирование (CAD-программы).
17	Текстурирование придает поверхности трехмерного объекта определенный внешний вид, создавая иллюзию деталей (таких как цвет, рельеф и отражающие свойства) и улучшая реалистичность.
18	CAD (Computer-Aided Design) — это программное обеспечение,

	которое используется для создания 2D и 3D моделей. Роль CAD-систем заключается в автоматизации процессов проектирования, повышении точности и сокращении времени разработки, а также упрощении внесения изменений в проект.
19	Основные этапы включают: 1. Концептуализация — определение идеи и цели модели; 2. Эскизирование — создание черновых эскизов; 3. Создание базовой геометрии — формирование основных объектов; 4. Текстурирование — добавление текстур и материалов; 5. Освещение — установка источников света для улучшения визуализации; 6. Рендеринг — генерация финального изображения.
20	Основные принципы: - Использование стандартных обозначений и символов; - Соблюдение масштабов для точной передачи размеров; - Четкие линии и структуры для улучшения читаемости; - Указание всех необходимых размеров и аннотаций.

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

ДИСЦИПЛИНА «ОБЩИЙ КУРС ШРИФТА»

Вопросы с открытым ответом по дисциплине «Общий курс шрифта»

1. Что такое гарнитура шрифта?
2. Какие основные группы шрифтов выделяют по назначению?
3. Что такое «шрифтовая композиция» и какие принципы её построения вы знаете?
4. Что является ключевой целью применения стандартов при оформлении технической документации?
5. Почему важно соблюдать единый стиль (например, в выборе шрифтов, отступов, межстрочных интервалов) в технической документации?
6. Что такое типографика?

7. Что такое иконка?
8. Для чего нужен гайдлайн в дизайне?
9. Какие программные средства используются для создания шрифтов?
10. Как исторические изменения (например, Петровские реформы) повлияли на развитие шрифтов?
11. Что такое «смысловая акцентировка» в шрифтовой композиции и как её реализовать?
12. Почему при выборе шрифта для интерфейса важно учитывать читаемость и контекст?
13. Что такое «очко роста» (x-height) и как оно влияет на читаемость?
14. Что такое «ключевое требование» к шрифту в технической документации с точки зрения стандартов? Приведите пример и объясните, почему его нарушение — это проблема.
15. Почему при разработке интерфейсов не рекомендуется использовать декоративные шрифты для основного текста?

Тестовые вопросы по дисциплине «Общий курс шрифта»

16. Какой принцип дизайна рекомендует избегать при выборе шрифта для основного текста на веб-странице?

а) Контраст между заголовком и параграфом.
б) Использование декоративных засечек для удобства чтения.
в) Единообразие в рамках одного проекта.
г) Выбор самого крупного кегля из возможных.

17. Какой из перечисленных шрифтов относится к антиквам (антиквицам)?

а) Arial
б) Times New Roman
в) Calibri
г) Verdana

18. Что из перечисленного НЕ является параметром шрифта?

а) Кегль (размер).
б) Трекинг (межбуквенное расстояние).
в) Кернинг (расстояние между конкретными парами букв).
г) Контрастность.

19. Что такое «чтение по траектории» (Reading Flow) в типографике?

а) Способ выравнивания текста по левому краю.

б) Порядок, в котором взгляд человека естественным образом следует по строкам текста.

в) Метод расчёта межстрочного интервала.

г) Техника изменения размера шрифта для выделения заголовков.

20. Что такое «шкала» в типографике?

а) Разница между самым большим и самым маленьким размером шрифта в шрифтовой семье.

б) Расстояние между базовыми линиями соседних строк.

в) Угол наклона букв в шрифте.

г) Соотношение толщины штрихов.

Ключ к контрольным вопросам по дисциплине «Общий курс шрифта»:

№ вопроса	Ответы
1.	**Ответ:** Гарнитура — это набор шрифтов, объединённых общим стилем и характером рисунка (например, Times New Roman, Arial, Helvetica).
2.	**Ответ:** Текстовые шрифты (для основного набора) и титульные (для заголовков, плакатов, названий).
3.	**Ответ:** Шрифтовая композиция — это организация текста в пространстве, где важны баланс, контраст, иерархия и единство стиля. Принципы: читаемость, акцентировка (выделение заголовков), гармоничное сочетание шрифтов.
4.	**Ответ:** Обеспечить читаемость, единообразие и удобство поддержки документации разными специалистами, а также упростить управление изменениями и версиями.
5.	**Ответ:** Это повышает понятность документации для всех участников проекта и снижает риск ошибок при её чтении и последующей поддержке.
6.	**Ответ:** Это искусство и техника оформления текста: выбор шрифтов, их размещение, настройка интервалов и сочетаний с другими визуальными элементами.
7.	**Ответ:** Небольшое изображение, которое используется для представления объекта, действия или идеи.
8.	**Ответ:** Чтобы унифицировать стиль проекта: зафиксировать правила использования цветов, шрифтов, пропорций, чтобы обеспечить консистентность на всех носителях.
9.	**Ответ:** Среди профессиональных инструментов — Adobe Illustrator для векторной графики, FontLab для детальной проработки, Glyphs, RoboFont и другие специализированные программы.
10.	**Ответ:** Реформы Петра I способствовали внедрению латинского шрифта как стандартного для печати и официального делопроизводства, что стимулировало создание русских типографских шрифтов (например, гражданского шрифта), приближенных к латинскому начертанию.
11.	**Ответ:** Смысловая акцентировка — это выделение ключевых слов или фраз для передачи нужного смысла. Реализуется через изменение насыщенности, ширины начертания, цвета или расположения текста.
12.	**Ответ:** Потому что шрифт напрямую влияет на восприятие информации пользователем. Для длинных текстов в интерфейсе критична читаемость (контраст, размер), а в медиаконтенте (например, в новостной ленте или тизере) — уместность стиля шрифта (декоративный для заголовка, читаемый для основного текста).

13.	**Ответ:** Очко роста — это высота основного штриха буквы без учёта засечек. Если ozzo роста слишком мал, буквы могут «сливаться» — это снижает читаемость, особенно в мелких кеглях.
14.	**Ответ:** Ключевое требование — однозначность трактовки. Например, требование использовать шрифт без засечек (sans-serif) для основного текста в инструкции повышает читаемость на экранах. А вот требование использовать декоративный или сложночитаемый шрифт для ключевых заголовков — это нарушение, потому что такой текст труднее воспринимать, что ведёт к ошибкам при работе с документацией.
15.	**Ответ:** Потому что такие шрифты часто плохо читаются на разных устройствах и в разных размерах, ухудшают пользовательский опыт и могут отвлекать внимание от основного контента.
16.	б
17	б
18	г
19	б
20	а

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) *– оценивается по шкале 53-79 баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 11 - 13 вопроса.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) *– оценивается по шкале 80-92 балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале 14 - 17 вопроса.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) *– 93-100 баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 18 - 20 вопроса.

Вопросы и задания по дисциплине «Конструктивная геометрия»

1. Какой из следующих объектов является геометрическим примитивом?

А) Квадрат

B) Модель автомобиля

C) Текстура

2. Что из ниже перечисленного не является преобразованием в конструктивной геометрии?

A) Поворот

B) Перемещение

C) Нормализация

3. Какой тип графики использует координаты для описания объектов?

A) Растровая

B) Векторная

C) Фрактальная

4. В каком из перечисленных программных продуктов используется конструктивная геометрия?

A) Adobe Photoshop

B) Autodesk AutoCAD

C) Microsoft Word

5. Какую роль играет система координат в конструктивной геометрии?

A) Определяет цвет объектов

B) Позволяет задавать местоположение объектов

C) Упрощает анимацию

6. Опишите основные принципы проектирования трехмерных объектов в конструктивной геометрии.

7. Что такое параметрические модели, и как они используются в конструктивной геометрии?

8. Объясните разницу между векторной и растровой графикой с точки зрения конструктивной геометрии.

9. Какие основные методы анализа и синтеза форм используются в конструктивной геометрии?

10. Какова роль конструктивной геометрии в современных технологиях 3D моделирования и анимации?

11. Опишите процесс создания 3D-модели на основе 2D-эскиза.

12. Какие преимущества имеет использование CAD-систем в конструктивной геометрии для медиаиндустрии?

13. Что такое конструктивная геометрия и как она связана с3D-графикой?

14. Как использование параметризованных моделей влияет на производственный процесс в медиаиндустрии?

15. Почему критически важно понимать геометрическую трансформацию для специалистов в области медиа?

16. Опишите концепцию "солидов" в конструктивной геометрии.

17. Что такое 3D-рендеринг и как он соотносится с конструктивной геометрией?

18. Каковы основные подходы к текстурированию 3D-моделей?

19. Что такое кривые Беера и как они применяются в конструктивной геометрии.

20. Каковы ограничения в использовании конструктивной геометрии в области медицинских визуализаций?

Ключ к вопросам:

№ вопроса	Ответы
1	A)
2	C)
3	B)
4	B)
5	B)
6	Основные принципы включают использование геометрических примитивов (точек, линий, плоскостей), преобразования объектов (перемещения, вращения, масштабирования), а также построение сложных форм через объединение и вычитание примитивов. Принципы также включают понимание системы координат и отображение объектов на двумерные поверхности
7	Параметрические модели — это модели, где формы определяются с помощью параметров. Изменение значений этих параметров автоматически обновляет геометрию модели. Это позволяет легко вносить изменения и адаптировать дизайны, что особенно полезно в медиаиндустрии для создания анимации и визуализации
8	Векторная графика описывает объекты с помощью математических формул и координат (линии, кривые), что позволяет без потери качества масштабировать изображения. Растровая графика состоит из пикселей, что делает качество изображения зависимым от разрешения. Конструктивная геометрия в основном используется для векторной графики.
9	Методы включают анализ геометрических свойств (симметрия, соотношение), морфологический анализ (выделение элементов и их взаимодействие), а также алгебраические методы для описания и изменения форм через уравнения.
10	Конструктивная геометрия является основой 3D моделирования, обеспечивая методы построения, изменения и анимации трехмерных объектов. Она используется в CAD-системах, для создания видеоигр, анимационных фильмов и интерактивных приложений в медиаиндустрии, позволяя дизайнерам визуализировать и манипулировать комплексными

	формами.
11	Процесс включает в себя следующие этапы: сначала создается 2D-эскиз, который затем может быть экструдирован или выдавлен для создания объема. Далее могут применяться операции, такие как вырезание, округление углов или объединение с другими элементами, чтобы достичь желаемой геометрической формы.
12	CAD-системы позволяют точно моделировать сложные объекты, эффективно управлять изменениями и автоматически генерировать чертежи. Они также предоставляют инструменты для создания анимаций, визуализаций и взаимодействий, что существенно упрощает работу дизайнеров и ускоряет процесс разработки.
13	Конструктивная геометрия — это раздел математики и компьютерной графики, изучающий методы создания и изменения геометрических форм. В 3D-графике она используется для моделирования объектов и сцен, формируя основу для рендеринга и анимации.
14	Параметризованные модели позволяют быстро изменять дизайн, что экономит время на итерации и улучшает адаптацию к изменениям требований. Это упрощает процесс настройки и модификации, что особенно важно в динамичной среде медиаиндустрии.
15	Геометрическая трансформация влияет на то, как объекты перемещаются, вращаются и масштабируются в 3D-пространстве. Понимание этого процесса позволяет создавать реалистичную анимацию, правильно отображать объекты в зависимости от камеры и сцены, что важно для создания визуально убедительных проектов.
16	"Солиды" представляют собой трехмерные объекты с определенным объемом, которые могут быть описаны с помощью комбинации 2D-форм и геометрических операций (например, объединение, вычитание). Они служат основой для создания сложных 3D-объектов и используются в конструктивной геометрии для моделирования физически реалистичных форм.
17	3D-рендеринг — это процесс преобразования 3D-моделей в 2D-изображения, где учитываются свет, текстуры и материалы. Конструктивная геометрия обеспечивает основу для создания этих моделей, влияя на точность и реализм конечного изображения.
18	Основные подходы включают использование UV-координат для наложения текстур, процедурное текстурирование (создание текстур с помощью математических алгоритмов), а также использование карт нормалей и отражений для создания более реалистичных поверхностей. Каждый из этих методов способствует улучшению визуального качества моделей.
19	Кривые Беера — это параметрические кривые, которые определяются контрольными точками и позволяют создавать гладкие формы. Они широко используются в CAD и 3D моделировании для создания сложных геометрий и анимации, обеспечивая высокую степень контроля над

	формами.
20	Ограничения могут включать сложности при моделировании сложных анатомических структур, необходимость высокой точности для достоверного представления органов, а также ограничения в совместимости файлов и программного обеспечения. Эти факторы могут усложнить интеграцию конструктивной геометрии в клинические практики и исследования.

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

ДИСЦИПЛИНА «ПРИЕМЫ СТИЛИЗАЦИИ В СОВРЕМЕННЫХ МЕДИА»

Вопросы с открытым ответом по дисциплине «Приемы стилизации в современных медиа»

1. Что такое стилизация в контексте современных медиа?
2. Какой приём стилизации предполагает намеренное искажение формы или пропорций объекта?
3. Какой приём стилизации связан с усилением самых узнаваемых или выразительных черт объекта (например, длинных ушей у зайца)?
4. Какой приём помогает сделать образ более динамичным или дружелюбным?
5. Что такое рекламная графика?
6. Какой из приёмов помогает избежать «визуального шума» в дизайне?
7. Вам поручили составить техническое задание на разработку серии стилизованных иллюстраций для рекламной кампании. Какие разделы в нём обязательно должны быть, и какие стандарты стоит взять за основу при их заполнении?
8. В чём разница между «стандартом оформления» и «нормой» в контексте технической документации по медиастилизации? Приведите пример, где норма может быть гибкой.
9. Какой документ регламентирует требования к визуальному стилю (цветовая гамма, типографика, графические элементы) в медиапроектах?

10. Какой приём стилизации в медиа связан с включением в изображение дополнительных элементов (узоров, линий, символов) для построения интересной композиции?
11. В каких типах изданий стилизация встречается чаще и почему?
12. Приведите пример стилизации визуальных элементов в современных медиа и объясните её цель.
13. Чем отличается поверхностная стилизация от глубокой (декоративной) и какие приёмы характерны для каждой?
14. Какие риски связаны с активным использованием стилизации в медиа?
15. Как стилизация помогает журналистам выстраивать коммуникацию с аудиторией?

Тестовые вопросы по дисциплине «Приемы стилизации в современных медиа»

16. *Что не является целью стилизации в медиа?*
    а) Создание узнаваемого визуального языка бренда.
    б) Ускорение восприятия информации зрителем.
    в) Достижение нужной эмоциональной реакции.
    г) Строгое следование реалистичному изображению без интерпретаций.

17. *Что из перечисленного входит в состав технической документации?*
    а) Рецензия на готовый проект.
    б) Спецификация оборудования и материалов.
    в) Сценарий мероприятия.
    г) Резюме автора.

18. *Какой вид стилизации предполагает подражание визуальной системе другой эпохи или культуры (например, пиксель-арта 80-х или японской гравюры)?*
    а) Геометрическая.
    б) Гротескная.
    в) Имитационная.
    г) Орнаментальная.

19. *Что из перечисленного НЕ является функцией стилизации в медиа?*
    а) Упрощение восприятия информации.
    б) Создание нужного эмоционального отклика.
    в) Обеспечение максимальной реалистичности изображения.
    г) Установление более тесного контакта с целевой аудиторией.

20. *Что из перечисленного НЕ относится к приёмам стилизации в визуальной составляющей медиа?*
    а) Геометризация форм.
    б) Добавление узоров или символов, которых нет в натуре.
    в) Использование арготизмов в тексте.
    г) Изменение силуэта.

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответы
1.	**Ответ:** Сознательное, целенаправленное использование характерных черт определённого стиля, эпохи, субкультуры или речевого обихода.
2.	**Ответ:** Деформация.
3.	**Ответ:** Преувеличение
4.	**Ответ:** Деформация.
5.	**Ответ:** Это использование дизайна в рекламе на сайтах в интернете и на физических носителях.
6.	**Ответ:** Применение принципа «меньше — лучше», удаление лишнего, работа с отступами и иерархией.
7.	**Ответ:** В ТЗ логично включить: общее описание концепции (стилистика, целевая аудитория), требования к визуальным элементам (цвета, формы, композиция), технические параметры (разрешения, формат файлов, требования к ПО), сроки и бюджет. При заполнении стоит опираться на учебные материалы, где разбираются примеры ТЗ для медиапроектов — там часто разбираются шаблоны и устоявшиеся формулировки для подобных задач.
8.	**Ответ: Стандарт** — это жёстко закреплённый набор правил (например, ГОСТ для чертежей или единый формат файлов для иллюстраций). **Норма** — более общее правило, которое допускает вариации в рамках допустимого (например, норма может разрешать использование определённых цветовых схем, но с оговоркой по читаемости для целевой аудитории). Пример гибкости нормы: в одном стандарте может быть закреплено требование к разрешению изображений для веба, а в другом — к читаемости для печати большого формата.
9.	**Ответ:** Техническое описание (техзадание).
10.	**Ответ:** Добавление декоративных элементов.
11.	**Ответ:** Чаще всего стилизация активно используется в молодёжных журналах (как для подростков 14–17 лет, так и для более взрослой аудитории).
12.	**Ответ:** Яркий пример — имитация интерфейса интернет-платформы или веб-сайта в печатном издании. Так, в журнале «ОнОнас» размещали элементы сайта (ленту комментариев) в печатной среде, меняя лишь носитель. Цель — создать эффект погружения, подчеркнуть тему цифровизации и привлечь внимание аудитории, привыкшей к онлайн-форматам.
13.	**Ответ:** Поверхностная стилизация — это прямое подражание, когда автор копирует стиль другого автора или эпохи (например, постер в духе хохломы для современной темы). Глубокая (декоративная) стилизация — это более сложная переработка: автор акцентирует ключевые черты стиля, добавляя собственные элементы, чтобы выразить уникальное

	видение. В декоративной стилизации часто используются приёмы: упрощение, обобщение, деформация, добавление орнамента.
14.	**Ответ:** Среди рисков — **риск непонимания** аудитории, если используемые жаргонизмы или стилистические приёмы слишком специфичны для целевой группы. Также возможна **перегрузка текста**, из-за которой материал теряет читаемость. Кроме того, чрезмерное подражание может граничить с плагиатом, особенно если защищённые авторским правом стили (например, конкретного художника) копируются без творческой переработки.
15.	**Ответ:** Через стилизацию журналист не просто информирует, но и имитирует принадлежность к определённой субкультуре, что позволяет установить более близкий, доверительный контакт. Это особенно важно в материалах на острые или близкие аудитории темы (увлечения, проблемы молодёжи), где важно, чтобы читатель чувствовал: автор «свой», говорит на его языке.
16	г
17	б
18	в
19	в
20	в

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) *– оценивается по шкале 53-79 баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 11 - 13 вопроса.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) *– оценивается по шкале 80-92 балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале 14 - 17 вопроса.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) *– 93-100 баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 18 - 20 вопроса.

Вопросы и задания по Производственной практике: технологической практике

1. Какая из перечисленных конструкций используется для многократного выполнения блока кода, пока выполняется условие?
А) Условный оператор if

Б) Цикл while
В) Оператор switch
Г) Конструкция try-catch

2. Как называется процесс обнаружения и устранения ошибок в программе?
А) Компиляция
Б) Интерпретация
В) Отладка
Г) Рефакторинг

3. Какой из этих типов данных не является примитивным?
а) int (целое число)
б) float (число с плавающей точкой)
в) bool (логический тип)
г) string (строка)

4. Что такое "IDE"?
А) Язык программирования.
Б) Операционная система.
В) Приложение, которое объединяет в себе редактор кода, компилятор/интерпретатор и отладчик для удобства разработки.
Г) Система контроля версий.

5. Что такое "исключение" в программировании?
А) Специальное значение, возвращаемое функцией при ошибке.
Б) Событие, которое нарушает нормальный ход выполнения программы.
В) Комментарий в коде.
Г) Тип данных для хранения ошибок.

6. Что такое Docker и для чего он используется в разработке?

7. Что такое REST API и каковы его основные принципы.

8. Что такое микросервисная архитектура?

9. Что такое бинарное дерево поиска?

10. Опишите, как работает хеш-таблица.

11. В чем разница между стеком и очередью?

12. Что такое "состояние гонки"?

13. Что такое идемпотентность в контексте веб-API?

14. Объясните разницу между императивным и декларативным программированием.

15. В чем разница между процессом и потоком?

16. Что такое Big O нотация?

17. В чем разница между GET и POST HTTP-запросами?

18. Какова основная цель использования функций в программе?

19. Что такое рекурсия?

20. Как называется способность объекта принимать множество форм, например, когда методы с одинаковым именем ведут себя по-разному в разных классах?

Ключ к вопросам:

№ вопроса	Ответ
1	Б
2	В
3	Г
4	В
5	Б
6	Docker — это платформа для контейнеризации приложений, позволяет упаковать приложение вместе со всеми его зависимостями (библиотеками, системными утилитами) в изолированный контейнер.
7	REST API (Representational State Transfer) — это архитектурное решение создания веб-сервисов. Основные принципы: • Клиент-серверная архитектура. • Отсутствие состояния. • Единообразный интерфейс.
8	Микросервисная архитектура — это подход, при котором приложение строится как набор небольших, независимо развертываемых сервисов.
9	Структура данных, где каждый узел имеет не более двух потомков
10	Хеш-таблица хранит данные в виде пар "ключ-значение".
11	Стек работает по принципу LIFO. Очередь работает по принципу FIFO.
12	Состояние гонки возникает в многопоточной среде, когда несколько потоков одновременно пытаются получить доступ и изменить общие данные.
13	Идемпотентность — это свойство операции, при котором многократное повторение одного и того же запроса имеет тот же эффект, что и однократное.
14	Императивное программирование описывает как достичь результата. Декларативное программирование описывает что вы хотите получить.
15	Процесс — это экземпляр запущенной программы со своим собственным изолированным адресным пространством памяти. Поток — это "поток выполнения" внутри процесса. Все потоки одного процесса делят между собой его память и ресурсы, но имеют свой собственный стек и счетчик команд.
16	Big O нотация — это математический способ описания сложности алгоритма, как его время выполнения или потребление памяти растет с увеличением размера входных данных, описывает худший-case сценарий.
17	GET используется для запроса данных с сервера. Он предназначен для операций, которые не изменяют состояние сервера. POST используется для отправки данных на сервер с целью создания или обновления ресурса. Он предназначен для операций, которые изменяют состояние сервера.
18	Разбить сложную программу на более мелкие, управляемые и повторно используемые части.
19	Вызов функцией самой себя для решения задачи.
20	Полиморфизм

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

ДИСЦИПЛИНА «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ)»

Вопросы с открытым вариантом ответа по дисциплине «Производственная практика (преддипломная)»

1. Задачи преддипломной практики:
2. Главная цель преддипломной практики
3. Какой метод позволяет построить математическую модель объекта или процесса для решения профессиональных задач?
4. Что такое информационная система в контексте медиаиндустрии? Приведите 2–3 ключевых признака, отличающих её от обычной IT-системы в бизнесе.
5. Какие риски возникают при несоблюдении требований информационной безопасности при работе с профессиональными данными?
6. Что входит в понятие «инсталляция» в контексте информационных систем медиакомпаний?
7. Какие аппаратные компоненты чаще всего требуют особого внимания при инсталляции в медиакомпаниях?
8. Какие инструментальные средства наиболее релевантны для разработки интерактивного контента (например, анимаций, прототипов интерфейсов)
9. Как отразить результаты эвристической оценки в отчёте по практике?
10. На основе анализа требований спроектировали каркас интерфейса (скетч или вайрфрейм). Какие принципы проектирования (например, consistency, affordance, feedback) вы заложили в основу?
11. Какие основные этапы рекомендуется согласовать с научным руководителем перед началом преддипломной практики?
12. Что входит в содержание эргономических требований к элементам промышленного дизайна в медиадизайне? Приведите 2–3 примера.
13. Какие принципы лежат в основе выбора информационных технологий для медиапроекта?
14. Почему при эвристической оценке важно учитывать целевую аудиторию?

15. Что означает эвристическая оценка графического пользовательского интерфейса?

Тестовые вопросы по дисциплине «Производственная практика (преддипломная)»

16. Что из перечисленного НЕ входит в задачи студента на этапе преддипломной практики?

а) Анализ предметной области медиапроекта.

б) Разработка технического задания на программное обеспечение.

в) Проведение аудита существующих информационных систем без предложения улучшений.

г) Отладка и тестирование разработанных программных решений.

17. Что из перечисленного не является ключевым критерием при выборе платформы для информационной системы в медиадизайне?

а) Соответствие технологическому стеку (например, наличие нужных библиотек для работы с графикой).

б) Масштабируемость решения (способность системы эффективно работать с растущей нагрузкой).

в) Акцент на выборе инструментов с самым минималистичным интерфейсом.

г) Требования к аппаратной платформе (например, объём оперативной памяти, производительность процессора).

18. Какой математический аппарат наиболее релевантен для задачи анимации движения объекта в интерфейсе?

а) Теория графов.

б) Интегро-дифференциальные уравнения.

в) Теория вероятностей и статистические методы.

г) Линейная алгебра (векторы, матрицы).

19. Какой из перечисленных этапов не относится к процессу проведения юзабилити-теста?

а) Разработка прототипа интерфейса.

б) Составление анкеты для респондентов.

в) Репетиция теста с участниками.

г) Анализ полученных данных и формулирование рекомендаций.

20. Что из перечисленного относится к принципам создания интуитивно понятного графического интерфейса?

а). Размещение всех кнопок и меню в фиксированных местах, независимо от их частоты использования

б) Минимизация количества элементов управления на экране.

в) Использование максимально ярких цветов для привлечения внимания.

г) Обеспечение единообразия элементов во всём продукте.

Ключ к контрольным вопросам: по дисциплине «Производственная практика: преддипломная практика»

№ вопроса	Правильные ответы
1	**Ответ:** Задачи преддипломной практики: ознакомление с деятельностью в области проектирования зданий; выполнение производственных заданий и написание отчета по индивидуальному заданию; систематизация и анализ собранных данных, необходимых для ВКР
2	**Ответ:** Подготовка студента к самостоятельной профессиональной деятельности и написанию ВКР. При этом практика выступает связующим звеном между теорией и будущей работой, позволяет проверить, как знания работают в реальных условиях, и выявить пробелы в компетенциях.
3	**Ответ:** Метод моделирования (в том числе компьютерного**)**
4	**Ответ:** Информационная система в медиаиндустрии — это комплекс, объединяющий данные, технологии и процессы для сбора, хранения, обработки и распространения медиаконтента. Её ключевые признаки: ориентация на контент (а не на продажи), необходимость учитывать специфику медиа (жёсткие дедлайны, мультиформатность, авторские права), а также тесная связь с бизнес-целями (продвижение, монетизация, управление правами).
5	**Ответ:** Это может привести к утечке конфиденциальной информации, финансовым потерям, репутационному ущербу, юридическим последствиям для организации, а также к юридической ответственности за нарушение норм защиты данных
6	**Ответ:** Инсталляция — это процесс установки программного обеспечения и настройки аппаратных компонентов (серверов, рабочих станций, сетевого оборудования) для обеспечения работоспособности информационной системы
7	**Ответ:** Серверы, рабочие станции для монтажа и обработки медиа, системы хранения данных (SAN, NAS), сетевое оборудование (коммутаторы, роутеры), устройства ввода-вывода (видеокамеры, микрофоны, графические планшеты).
8	**ОТВЕТ:** Графические редакторы (Adobe Photoshop, Figma, Blender). *Пояснение:* Для медиадизайна ключевое значение имеют инструменты для создания и анимации визуальных элементов.
9	**Ответ:** В отчёте рекомендуется: 1) кратко описать применённую методику оценки; 2) представить заполненный оценочный лист с кратким обоснованием выявленных проблем и рекомендациями; 3) проанализировать, насколько предложенные улучшения технически реализуемы; 4) сделать выводы о том, как результаты оценки повлияли на дальнейшую разработку или доработку интерфейса.
10	**Ответ:** Заложил принципы consistency (единый стиль элементов), affordance (элементы интерфейса подсказывают действие) и feedback 11(отображение результатов действия, например, прогресс-бар во время загрузки). Также учёл эргономику: высоту и ширину элементов, расстояние между ними.

11	**Ответ:** Рекомендуется совместно составить: • План прохождения практики — с учётом темы выпускной квалификационной работы (ВКР) и намеченного плана научного исследования. • График практики — чтобы чётко распределить время на сбор материала, анализ данных и подготовку отчёта. • Инструктаж по охране труда, технике безопасности и пожарной безопасности — это обязательное условие перед началом работы на территории организации.
12	• **Ответ:** Эргономические требования обеспечивают удобство, безопасность и эффективность взаимодействия пользователя с продуктом. В медиадизайне это может быть: форма и размер элементов интерфейса (кнопок, слайдеров, индикаторов), удобство чтения текста (высота шрифта, контрастность), эргономика сенсорного ввода (расположение касаний), а также учёт физиологических особенностей (время реакции, удобство считывания информации с разных углов).
13	**Ответ:** К ним относятся: соответствие задачам и бизнес-целям компании, совместимость с существующей ИТ-инфраструктурой, соотношение цены и функциональности, наличие обучающих материалов и поддержки, а также перспективы развития технологии.
14	**Ответ:** Целевая аудитория напрямую влияет на применимость эвристик. Например, для пожилых людей могут быть критичны принципы предсказуемости и минимизации когни нагрузки, а для молодых технически подкованных пользователей — наглядность и скорость выполнения задач. Игнорирование этого фактора снижает релевантность оценки.
15	**Ответ:** Это метод анализа интерфейса, при котором эксперт оценивает его соответствие общепринятым принципам и правилам (эвристикам), выявляя потенциальные проблемы с удобством использования, читаемостью, логичностью навигации и соответствием задачам пользователя, без проведения полноценного пользовательского тестирования.
16	в
17	в
18	г
19	а
20	г

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) *– оценивается по шкале 53-79 баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 11 - 13 вопроса.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) *– оценивается по шкале 80-92 балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале 14 - 17 вопроса.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) *– 93-100 баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 18 - 20 вопроса.